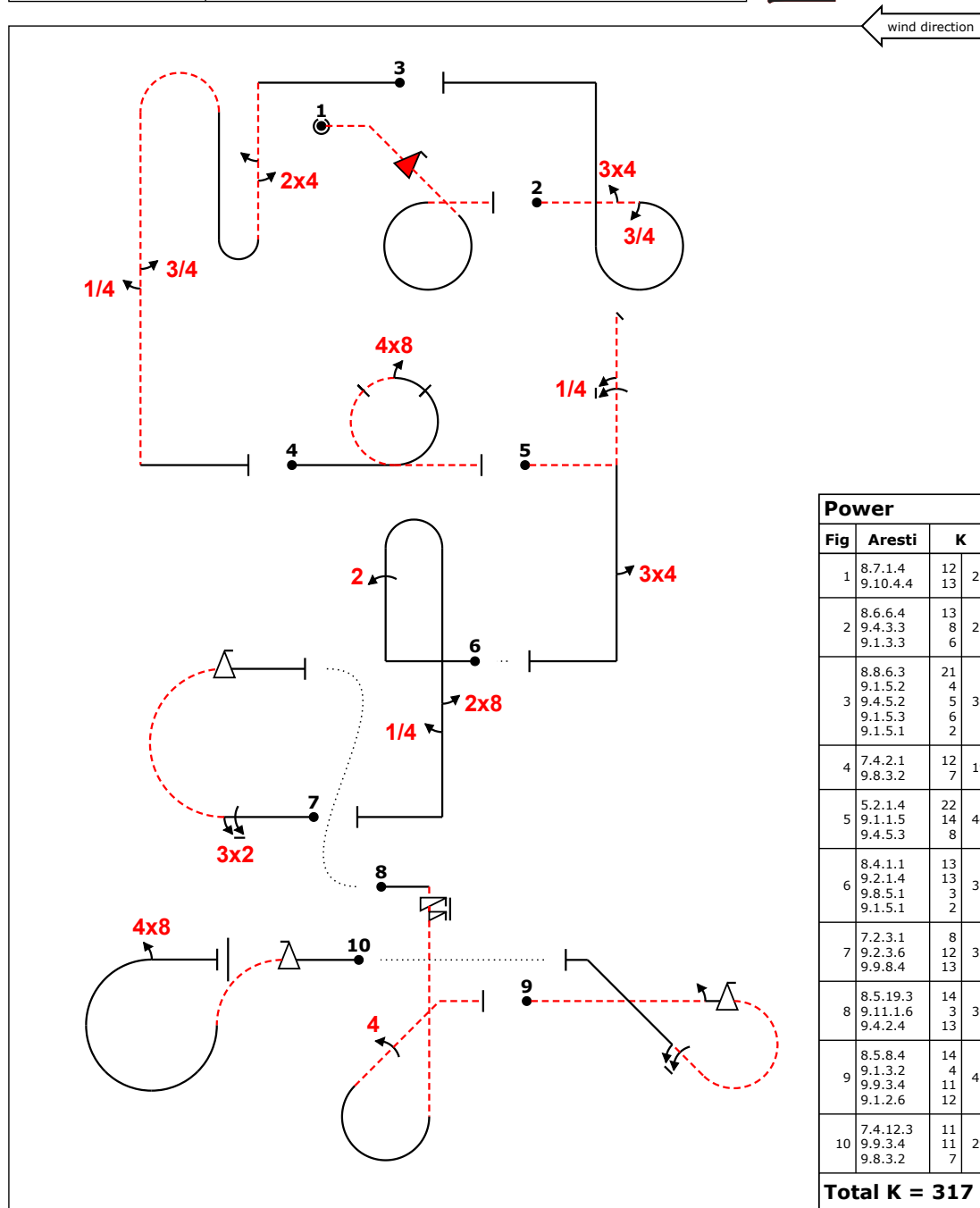




Power			
Fig	Aresti	K	
1	8.7.1.4 9.10.4.4	12 13	25
2	8.6.6.4 9.4.3.3 9.1.3.3	13 8 6	27
3	8.8.6.3 9.1.5.2 9.4.5.2 9.1.5.3 9.1.5.1	21 4 5 6 2	38
4	7.4.2.1 9.8.3.2	12 7	19
5	5.2.1.4 9.1.1.5 9.4.5.3	22 14 8	44
6	8.4.1.1 9.2.1.4 9.8.5.1 9.1.5.1	13 13 3 2	31
7	7.2.3.1 9.2.3.6 9.9.8.4	8 12 13	33
8	8.5.19.3 9.11.1.6 9.4.2.4	14 3 13	30
9	8.5.8.4 9.1.3.2 9.9.3.4 9.1.2.6	14 4 11 12	41
10	7.4.12.3 9.9.3.4 9.8.3.2	11 11 7	29
Total K = 317			

Start in Rückenfluglage.

Fig. 1 – Down Q Loop

Ziehen auf die 45°-Abwärtslinie, 1 negative gerissene Rolle, anschließend 7/8 Innenlooping ziehen. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 2 – Down P Loop

Beim Einflug 3 von 4-Punkt-Rolle entgegengesetzt zu 3/4 Rolle. Anschließend 3/4 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Aufwärtslinie. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 3 – Double Humpty

Drücken in die senkrechte Abwärtslinie, 1/2 Rolle entgegengesetzt zu 2 von 4-Punkt-Rolle. 1/2 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Aufwärtslinie, anschließend 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Abwärtslinie. 3/4 Rolle entgegengesetzt zu 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 4 – Loop

1/2 Innenlooping ziehen, anschließend 1/2 Außenlooping drücken, mit 4 von 8-Punkt-Rolle am oberen Scheitelpunkt integriert. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 5 – Hammerhead

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 1-1/4 Rolle, Turn. Auf der senkrechten Abwärtslinie 3 von 4-Punkt-Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 6 – Humpty

Ziehen in die senkrechte Aufwärtslinie, 2-Punkt-Rolle. Anschließend 1/2 Looping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 2 von 8-Punkt-Rolle entgegengesetzt zu 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 7 – Immelmann

Beim Einflug 3 von 2-Punkt-Rolle, anschließend 1/2 Außenlooping drücken, 1 positive gerissene Rolle. Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 8 – Down Tear Drop

1-1/2 Umdrehungen Trudeln, anschließend 5/8 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Aufwärtslinie. 4-Punkt-Rolle. Ziehen zum Ausflug in Rückenfluglage.

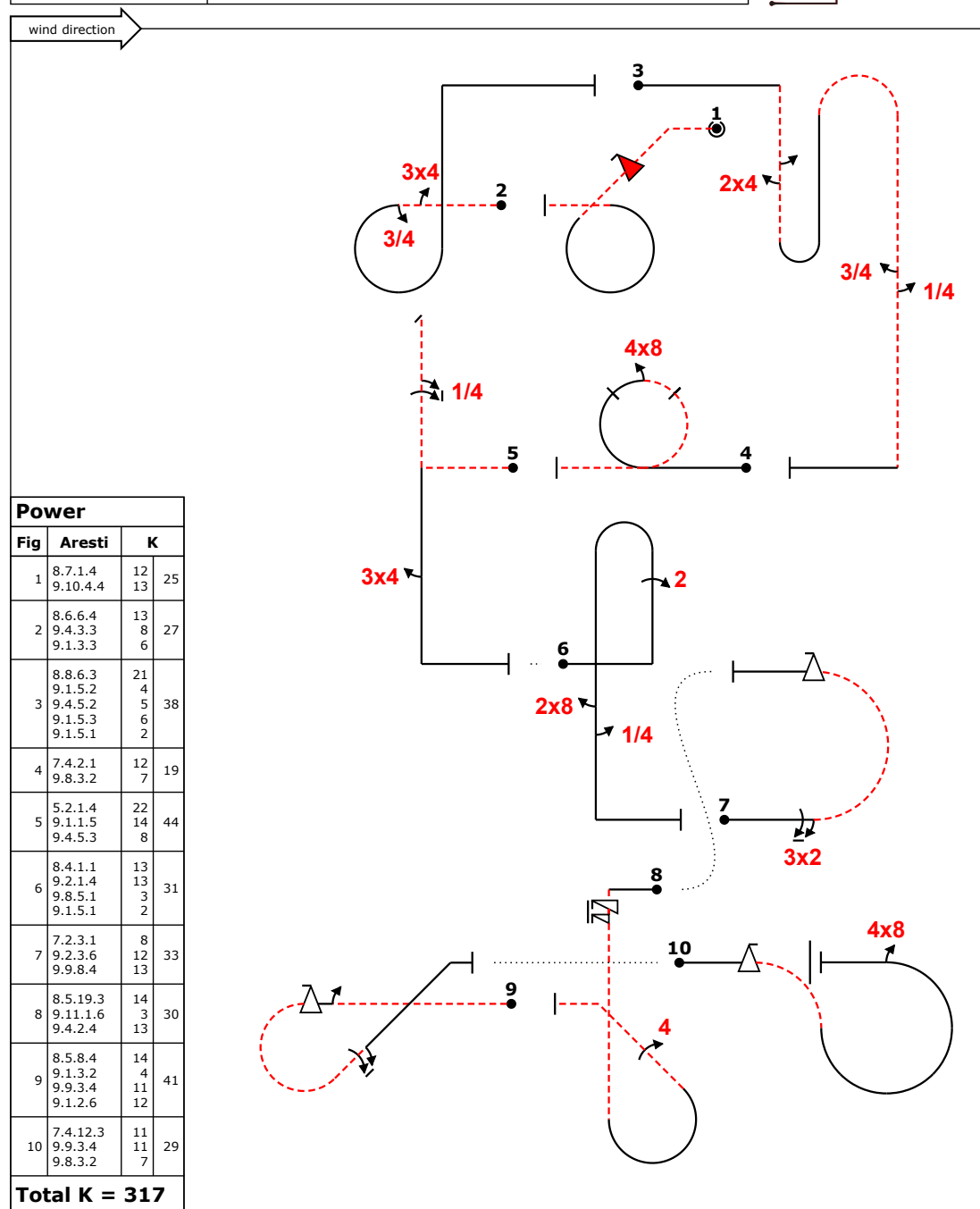
Fig. 9 – Reverse Cuban

1/2 Rolle, in gleicher Richtung 1 positive gerissene Rolle. Anschließend 5/8 Außenlooping drücken bis zur 45°-Aufwärtslinie, 1-1/2 Rollen. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 10 – Reversing Loop

1 positive gerissene Rolle beim Einflug, anschließend 1/4 Außenlooping drücken, danach 3/4 Innenlooping ziehen. Beim Ausflug 4 von 8-Punkt-Rolle. Ausflug in Normalfluglage.

C	Contest:	
	Date:	Program: Intermediate Known



Start in Rückenfluglage.

Fig. 1 – Down Q Loop

Ziehen auf die 45°-Abwärtslinie, 1 negative gerissene Rolle, anschließend 7/8 Innenlooping ziehen. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 2 – Down P Loop

Beim Einflug 3 von 4-Punkt-Rolle entgegengesetzt zu 3/4 Rolle. Anschließend 3/4 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Aufwärtslinie. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 3 – Double Humpty

Drücken in die senkrechte Abwärtslinie, 1/2 Rolle entgegengesetzt zu 2 von 4-Punkt-Rolle. 1/2 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Aufwärtslinie, anschließend 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Abwärtslinie. 3/4 Rolle entgegengesetzt zu 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 4 – Loop

1/2 Innenlooping ziehen, anschließend 1/2 Außenlooping drücken, mit 4 von 8-Punkt-Rolle am oberen Scheitelpunkt integriert. Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 5 – Hammerhead

Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 1-1/4 Rolle, Turn. Auf der senkrechten Abwärtslinie 3 von 4-Punkt-Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 6 – Humpty

Ziehen in die senkrechte Aufwärtslinie, 2-Punkt-Rolle. Anschließend 1/2 Looping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 2 von 8-Punkt-Rolle entgegengesetzt zu 1/4 Rolle. Ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 7 – Immelmann

Beim Einflug 3 von 2-Punkt-Rolle, anschließend 1/2 Außenlooping drücken, 1 positive gerissene Rolle. Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 8 – Down Tear Drop

1-1/2 Umdrehungen Trudeln, anschließend 5/8 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Aufwärtslinie. 4-Punkt-Rolle. Ziehen zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 9 – Reverse Cuban

1/2 Rolle, in gleicher Richtung 1 positive gerissene Rolle. Anschließend 5/8 Außenlooping drücken bis zur 45°-Aufwärtslinie, 1-1/2 Rollen. Drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 10 – Reversing Loop

1 positive gerissene Rolle beim Einflug, anschließend 1/4 Außenlooping drücken, danach 3/4 Innenlooping ziehen. Beim Ausflug 4 von 8-Punkt-Rolle. Ausflug in Normalfluglage.